

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab satu merupakan pondasi awal dibuatnya skripsi. Isu dan arah penelitian dapat terlihat pada bab satu. Bab satu terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman berjalan begitu pesat. Munculnya era digital di abad 21 berdampak pada perubahan teknologi, ekonomi, pendidikan, budaya, politik dan perubahan lainnya. Pada abad ini, orang-orang bebas berkarya. Pesatnya perubahan bahkan membuat suatu karya cepat menjadi usang, dan terus menuntut seseorang untuk menciptakan karya yang baru dan berbeda. Tidak hanya menimbulkan keuntungan, tetapi juga menimbulkan permasalahan baru, sehingga menjadi kreatif merupakan hal yang penting dimiliki pada abad ini, agar mampu menghadapi tantangan zaman (Badan Standar Nasional Pendidikan (2010, hlm.20).

Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011, hlm. 13) mengungkapkan “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada.” Menurut Syaodih (2003, hlm. 104), orang kreatif memiliki kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari hal yang ada, yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Munandar (1999, hlm. 118) mengungkapkan individu yang kreatif cenderung memiliki ide yang beragam, independen, tidak konvensional, dan memiliki minat yang luas terhadap pengalaman baru.

Pada kehidupan bermasyarakat, kreativitas dibutuhkan karena mampu memberikan beberapa keuntungan. Orang kreatif mampu melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi (Florida, 2002), perbaikan sosial (Russ, 1998), dan kesejahteraan umum (Plucker, Beghetto, & Dow, 2004; Richards, 2007; Runco & Richards, 1998).

Kreativitas mampu menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah dan menjadikan peradaban manusia berkembang (Wijayanti, 2010, hlm. 1).

Pada seni dan pengetahuan orang kreatif dapat mendapatkan penghargaan dari buah karyanya. Contoh penghargaan Nobel yang diberikan kepada para penemu sains dan karya sastra. Penghargaan Golden Globe diberikan kepada pembuat film, sehingga, proses kreatif juga dapat menjadikan perwujudan dari aktualisasi diri.

Pada konteks sekolah, kreativitas seorang anak memiliki hubungan yang positif dengan prestasi belajarnya (Masturina, 2017). Anak yang kreatif cenderung aktif pada saat proses pembelajaran. Menyibukkan diri dalam proses kreatif bermanfaat bagi anak, karena dari kegiatan kreatif anak akan mendapatkan kepuasan yang tinggi, sehingga hal akan meningkatkan makna dan kebahagiaan hidup anak. Pada Kurikulum 2013, anak tidak hanya dituntut untuk memiliki nilai yang tinggi, tetapi mampu menciptakan karya yang bermakna, sehingga dalam kurikulum 2013 anak dibiasakan untuk menciptakan karya yang unik dan bermanfaat untuk kehidupannya.

*“Creativity is often described as a thinking skill or at least as an important aspect of thinking that can and should be fostered.”* (Wegerif dan Dawes, 2004, hal 57). Oleh karena itu, kreativitas penting untuk dipupuk sejak dini. Namun, penelitian menyebutkan tingkat kreativitas Indonesia secara nasional berada pada tingkat rendah, atau masih belum kreatif. Hans Jellen dari Universitas Utah, AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman bulan Agustus 1987 melakukan penelitian terhadap anak-anak berusia 10 tahun dengan sampel 50 anak-anak di Jakarta (Aini, 2016, hlm. 5). Hasilnya menunjukkan tingkat kreativitas anak Indonesia berada pada tingkat terendah di antara anak-anak seusianya dari 8 negara lainnya. Urutan skor tertinggi sampai terendah adalah Filipina, AS, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, lalu Indonesia.

Tahun 2015, Martin Prosperity Institute mengeluarkan laporan Global Creativity Index tentang kreativitas di berbagai negara. Indonesia menempati

peringkat 115 dari 139 negara. Kedudukan Indonesia jauh di bawah negara tetangga seperti Singapura (9), Malaysia (63), dan Vietnam (80).

Wibowo (2016), mengungkapkan rendahnya kreativitas mengisyaratkan ada yang keliru dalam proses pendidikan Indonesia. Pendidikan mestinya menginspirasi sehingga memunculkan kreativitas dan inovasi peserta didik. Fenomena di sekolah saat menunjukkan anak sebagai peserta didik kurang dapat mengembangkan kreativitasnya.

Mulyadi (dalam Diana, 2006, hlm. 126) mengungkapkan anak-anak Indonesia mengalami proses pemandegan kreativitas setelah mereka mulai mengikuti pendidikan di sekolah dasar. Penyebabnya karena peserta didik dilatih untuk memilih hanya satu jawaban yang benar atas suatu persoalan. Mulyadi menyayangkan pendidikan yang menekankan “hanya ada satu jawaban yang benar”, karena dapat memangkas atau mengikis potensi kreatif peserta didik, sehingga sistem pendidikan yang hendaknya dapat merangsang kreativitas belum mampu menghasilkan peserta didik yang kreatif.

Penelitian yang dilakukan Beghetto & Plucker (2006) mengungkapkan kreativitas di sekolah pada umumnya dianggap sebagai aktivitas yang cukup dikembangkan di ekstrakurikuler. Kebanyakan manajemen sekolah menganggap kreativitas bukan sesuatu yang penting dikembangkan di kurikulum pembelajaran. Williams (dalam Aini, 2016, hlm. 31) mengungkapkan “*only five percent of classroom time was used to reinforce students's creative responses*”. Kreativitas di sekolah dilihat sebagai kebutuhan tambahan yang tidak perlu melakukan pengembangan intensif.

Guru khawatir meningkatkan kreativitas dapat beresiko mengacaukan kurikulum, karena kreativitas sering kali memaksa untuk *out of the box* (Snyder, 2002, hlm. 101). Kreativitas dianggap dapat mengganggu dan tidak relevan untuk praktik pendidikan, padahal seharusnya guru perlu menciptakan suasana sosial di mana peserta didik merasa cukup aman untuk bermain dengan idenya, serta berani untuk mengambil risiko (Loveless dalam Griffin, dkk, 2012, hal. 56).

Sari (2005, hlm. 81) menegaskan kurangnya upaya pengembangan kreativitas di sekolah akan mengakibatkan kelancaran berpikir anak dalam mengemukakan ide terhambat, sehingga tidak adanya variasi dalam menciptakan suatu karya atau gagasan. Selain itu, kurangnya pengembangan kreativitas akan menjebak anak dalam kebosanan, karena anak tidak pernah diberikan hal yang berbeda. Pada taraf lebih luas, jika kreativitas tidak diasah sejak dini, akan mempengaruhi kebiasaan berkreasi di usia selanjutnya. Anak yang kreatif memiliki potensi untuk menjadi pribadi yang kreatif saat dewasa.

Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati. Contohnya seorang anak membuat boneka batu, dapat melakukan kreasi untuk membuat benda-benda lainnya yang diinginkan di kemudian hari.

Wibowo, (2016) mengungkapkan kreativitas berkorelasi dengan daya saing dan kemakmuran suatu negara. Sehingga, anak kreatif mampu menyumbangkan gagasannya terhadap kemakmuran masyarakat. Mengingat hal ini, maka penelitian terhadap pengembangan kreativitas di sekolah menjadi penting. Salah satu faktor penting yang memengaruhi kreativitas seseorang adalah lingkungan tempat ia berkembang (Santrock, 2010, hlm. 17). Salah satu faktor yang dinilai dapat memengaruhi kreativitas anak adalah sistem pendidikan yang diterapkan (Marfu'ah, 2007, hlm. 109).

Program untuk meningkatkan kreativitas anak bangsa telah dibuat oleh pemerintah Indonesia. Di lingkungan sekolah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mendukung pengembangan kreativitas dalam program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Program tercantum pada Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Pasal 3 menyebutkan lebih jelas tentang nilai-nilai PPK yaitu:

PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, **kreatif**, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggungjawab.

“Sekolah dengan sistem *Full Day School (FDS)* atau sehari penuh adalah salah satu sistem sekolah yang diharapkan menjadi wahana untuk penguatan pendidikan karakter,” Effendy (dalam Tempo, 2017). Kreativitas sebagai salah satu karakter yang dikembangkan dalam PPK dapat dikembangkan dengan optimal di sekolah dengan sistem *FDS*.

SD Islam Al-Azhar 30 Bandung merupakan sekolah yang menerapkan sistem pendidikan *FDS*. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan, ditemukan sekolah memiliki visi misi dan tujuan “melaksanakan pembelajaran yang aktif, **kreatif**, inovatif dan menyenangkan,” (Dokumen, Visi Misi dan Tujuan SD Islam Al-Azhar 30 Bandung).

Sekolah memiliki sarana di luar kelas seperti lapangan olahraga, panggung pertunjukkan, studio seni kriya, studio seni musik, studio seni tari, ruang komputer, mading, dan perpustakaan. Sarana penunjang kreativitas di dalam kelas meliputi ruangan dengan pencahayaan yang baik, dinding yang dicat warna-warni, lemari yang berisi karya seni rupa peserta didik, mading karya tulis peserta didik, alat bermain seperti lego, boneka, peralatan rumah tangga, lilin tanah liat dan lain sebagainya.

SD Islam Al-Azhar 30 memiliki tujuan, fasilitas, dan waktu yang menunjang pengembangan kreativitas di sekolah. Seharusnya, peserta didik SD Islam Al-Azhar 30 Bandung memiliki kreativitas yang tinggi, namun, fenomena yang terlihat di lapangan menunjukkan peserta didik memiliki kreativitas yang rendah. Secara sikap anak yang kreatif memiliki antusiasme dan berani mencoba hal-hal baru, namun sikap belum terlihat dari peserta didik. Observasi di lapangan menunjukkan saat pembuatan karya, peserta didik masih banyak yang lebih suka meniru contoh karya dari gurunya dibandingkan membuat karya yang berbeda. Wali kelas V menyatakan peserta didik masih sulit untuk aktif dalam pembelajaran, dan kurang memiliki inisiatif untuk membuat hal baru atau berpendapat di dalam kelas, sehingga guru harus selalu memberikan stimulasi terhadap peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk diteliti bagaimana gambaran kreativitas peserta didik dan upaya peningkatan kreativitas di sekolah dengan sistem *FDS*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Program sehari penuh dan sarana yang memadai seharusnya mampu mengembangkan kreativitas peserta didik dengan baik. Melihat hal ini, menjadi menarik untuk mengetahui bagaimana kreativitas peserta didik di sekolah dengan sistem *Full Day School* beserta pengembangannya? Pertanyaan penelitian lebih khusus dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian berikut:

- 1.2.1 Seperti apa gambaran kreativitas peserta didik SD Islam Al-Azhar 30 Bandung?
- 1.2.2 Bagaimana program hipotetik bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SD Islam Al-Azhar 30 Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana kreativitas peserta didik yang bersekolah dengan sistem *FDS* dan bagaimana pengembangannya. Secara khusus tujuan penelitian yaitu:

- 1.3.1 Mengetahui gambaran kreativitas peserta didik SD Islam Al-Azhar 30 Bandung.
- 1.3.2 Merumuskan program hipotetik bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SD Islam Al-Azhar 30 Bandung.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian memberikan manfaat baik secara teoretis, praktis, dan kebijakan. Secara teoretis, hasil penelitian dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan di bidang bimbingan dan konseling, khususnya bagi pengembangan bimbingan dan konseling anak. Penelitian juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang berminat meneliti permasalahan terkait dengan kreativitas atau sistem *FDS*.

Manfaat praktis, hasil penelitian dapat digunakan untuk pengembangan kreativitas peserta didik. Program yang ada dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan kreativitas di sekolah lain, rumah dan lingkungan

pengembangan peserta didik lainnya. Bagi konselor atau guru wali kelas di sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan bimbingan dan konseling peserta didik. Serta bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman dalam kaitannya dengan keterampilan bimbingan dan konseling pada peserta didik.

Manfaat bagi kebijakan, baik pemerintah dan lebih khusus bagi manajemen sekolah, adalah hasil penelitian dapat jadi tinjauan dan evaluasi sejauh mana perkembangan kreativitas peserta didik dalam sekolah sistem *FDS*. Sehingga dapat dicarikan solusi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Layanan dasar yang diajukan dapat dijadikan sebagai masukan materi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi terdiri dari lima bab, masing-masing bab memiliki bagian-bagiannya tersendiri.

BAB I merupakan pondasi awal dibuatnya skripsi berkaitan dengan isu, kerangka berpikir penelitian dan arah penelitian dapat terlihat pada bab satu. Bab satu terdiri dari; latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II berisi tentang kajian pustaka dan kumpulan teori yang relevan. Bab dua merupakan landasan teoritik menyusun pertanyaan dan selama keberjalanan penelitian. Bab dua menjadi satu tinjauan untuk mengupas suatu tema dipandang dari teori yang sudah ada.

BAB III merupakan gambaran teknis penelitian mulai dari tahap persiapan sampai dengan data siap disajikan. Bab tiga berisi waktu penelitian, tempat penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian; pengembangan instrumen, uji validitas, uji reliabilitas, beserta hasilnya, dan teknik analisis data.

BAB IV berisi sajian tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari pemaparan data kuantitatif dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V merupakan bab yang menyajikan penafsiran peneliti tentang hasil penelitian. Terdiri dari tiga bagian utama yaitu kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.